



Pengelolaan Kota Kreatif Berbasis Lingkungan Berkelanjutan di Kota Padang Melalui Analisis PLS-SEM dengan STATA

Haris Satria, Eri Barlian, Heldi

Universitas Negeri Padang, Sumatera Barat, 25131, Indonesia

ARTICLE INFORMATION

Received: March 08, 2023

Revised: Mei 28, 2023

Available online: Juni 30, 2023

KEYWORDS

Creative City, Sustainable, Analysis, PLS-SEM, STATA.

CORRESPONDENCE

Name: Haris Satria

E-mail: satriaharis@fbsump.ac.id

A B S T R A C T

This study aims to analyze the creative city management system and the factors that influence the development of creative cities. This study uses mixed methods to develop, produce, and test product validity at the top level of management. This research involved 52 respondents consisting of academics, businessmen, government officials, media, and aggregators as multistakeholder representatives (Hexa-Helix) in Padang. Measurement analysis study using PLS-SEM with STATA. The results of the study show that Padang has the potential to develop through optimizing a sustainable, environmentally-based, creative city management system. The goodness of fit test shows a R-squared of 0.972, and it can be said that the model is very good because it fulfills the good fit model indicator with a value close to 1 based on the SEM parameters. The conclusion is that creative cities are influenced by human resources in multi-stakeholder synergy and human resources (HR) formed with the hexa helix can influence the development of creative cities.

PENDAHULUAN

Penelitian ini membahas tentang Pengelolaan Kota Kreatif Berbasis Lingkungan Berkelanjutan di Kota Padang Melalui Analisis PLS-SEM dengan STATA. Kota kreatif merupakan perencanaan kota di mana orang-orang dapat berpikir, merencanakan, dan bertindak secara kreatif di dalam kota (Herawati et al., 2020). Pentingnya membangun kota kreatif untuk membangun citra dan identitas lokal. Selain itu, memberikan kontribusi ekonomi yang signifikan dalam menciptakan iklim bisnis yang positif (Septiani, 2016). Namun, kota kreatif juga harus meningkatkan kapasitas sumber daya manusia yang dilaksanakan secara masif dan berkelanjutan (Agung, 2016; Hatuka et al., 2018).

Berdasarkan data dari Badan Statistik (BPS) Kota Padang, jumlah penduduk mencapai 909.040 jiwa yang tersebar pada 11 kecamatan dan 104 kelurahan dengan pertumbuhan ekonomi mencapai angka 5,65% pada tahun 2019 dan turun menjadi 1,86% pada tahun 2020 akibat pandemi. Hal ini juga berdampak pada angkatan kerja dan investasi, pertumbuhan ekonomi dan indeks pembangunan manusia, pertumbuhan penduduk serta kepedulian masyarakat terhadap keberlanjutan lingkungan.

Menurut Dewata & Danhas (2018), ilmu lingkungan merupakan sebuah multidisiplin. Sebagai sebuah ilmu yang merupakan bidang akademik, ilmu lingkungan mengintegrasikan ilmu fisika, biologi, kimia, ekologi, ilmu tanah, geologi, sains atmosfer, dan geografi untuk mempelajari lingkungan, serta menemukan solusi dari permasalahan lingkungan yang ada. Pada prinsipnya, ilmu lingkungan mengkaji segala sesuatu yang berhubungan dengan permasalahan lingkungan, meliputi perubahan lingkungan, pelestarian fungsi lingkungan, dan pengelolaan lingkungan hidup. Tentu salah satu yang menjadi fokus dan telaah dalam ilmu lingkungan ialah pencemaran yang terjadi, dan juga kerusakan lingkungan.

Percepatan urbanisasi ini tentunya akan mempunyai implikasi pada persoalan lingkungan (Harahap, 2013). Tuntutan akan pemanfaatan ruang dan tanah yang lebih efisien akan semakin dituntut, sementara persoalan lingkungan perkotaan akan semakin timbul (Jazuli, 2017; Prihatin, 2016). Berdasarkan RPJMD Kota Padang 2019-2024, terkait visi, misi dan program unggulan kota masih belum optimal dalam tahap pelaksanaan. Sebagai ibukota Provinsi Sumatera Barat, Padang memiliki tantangan dalam pengembangan kota kreatif berbasis lingkungan berkelanjutan. Pandemi covid-19 juga memberikan dampak yang signifikan pada keberlanjutan lingkungan, keberlanjutan sosial dan pertumbuhan ekonomi di kota Padang.

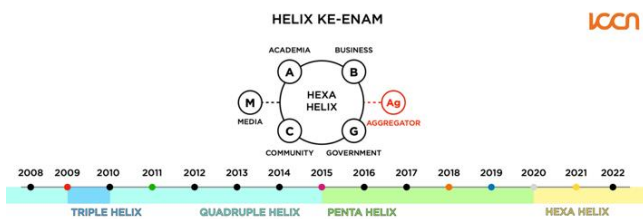
Kota kreatif menggambarkan sebuah kompleks perkotaan yang menempatkan kegiatan budaya sebagai komponen integral pada fungsi ekonomi dan sosial (Syaifullah & Wibowo, 2016). Kota-kota kreatif dibangun di atas infrastruktur sosial dan budaya yang kuat, memiliki jumlah pelaku kreatif yang relatif tinggi dan mampu mengundang investasi (Andriani, 2015; Setyawan et al., 2015). Kota kreatif merupakan suatu strategi pengembangan kawasan perkotaan untuk mencapai agenda pembangunan nasional dalam RPJMN 2015-2019 melalui dukungan fasilitasi pembangunan ruang kreasi dan jaringan orang kreatif yang memiliki tujuan utama untuk meningkatkan pertumbuhan ekonomi yang inklusif dan berkelanjutan, mendorong pemerataan pembangunan daerah melalui percepatan pengembangan pusat-pusat pertumbuhan ekonomi dengan menggali potensi dan keunggulan daerah, hal ini juga sejalan dengan misi ke 3 dan 4 kota Padang. Berikut disajikan pada gambar 1 terkait dengan prasyarat kota kreatif.



Gambar 1. Prasyarat Kota Kreatif

Tayyiba & Sungkari (2017), menjabarkan prasyarat dalam praktik kota kreatif yaitu: sumber daya manusia, infrastruktur digital (TIK), ruang kreatif, bisnis dan asosiasi, sinergi dan kolaborasi antar pemangku kepentingan, potensi unggulan lokal, pengetahuan sains dan teknologi, seni dan budaya. Jika mengacu pada prasyarat di atas, kota Padang telah memenuhi kriteria sebagai kota kreatif, tetapi belum optimal pada masing-masing indikator khususnya sinergi dan kolaborasi antar pemangku kepentingan. Sumber Daya Manusia (SDM) menjadi hal yang sangat fundamental dalam pengembangan kota kreatif.

Hal ini dipengaruhi oleh kualitas, profesionalisme, pengetahuan dan keterampilan Sumber Daya Manusia (SDM). Sinergi dan kolaborasi antar-pemangku kepentingan dilaksanakan antara pemerintah dengan akademisi, bisnis, komunitas, media dan aggregator sebagai helix ke-6 dalam kota kreatif.



Gambar 2. Helix Ke-Enam Kota Kreatif

Keterangan:

1. Aggregator adalah sebuah perusahaan/ pelaku yang menyediakan platform untuk agregasi, sebuah off-taker untuk beragam produk atau produk langsung dari sumbernya dan membuatnya mudah didapatkan di pasaran.
2. Agregasi adalah menyatukan berbagai sumber daya yang berbeda, yang seperti tidak saling berhubungan di dalam satu platform.
3. Sebuah aggregator mengumpulkan dan juga sebagai perantara.

Lingkungan berkelanjutan dapat diartikan segala sesuatu yang berada di sekeliling makhluk hidup yang mempengaruhi kehidupannya dengan kondisi yang terus terjaga kelestariannya secara alami maupun dengan sentuhan tangan manusia tanpa

batasan waktu. Ekologi sebagai ilmu lingkungan alam, terutama mempelajari hubungan mendalam antara organisme dengan lingkungan sekitarnya. Menurut Barlian (2020), secara literal ekologi manusia terdiri dari dua kata yaitu: (1) ekologi; dan (2) manusia.

Menurut Aziz et al., (2010), pembangunan berkelanjutan bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat, untuk memenuhi kebutuhan dan aspirasi manusia. Pembangunan yang berkelanjutan pada hakekatnya ditujukan untuk mencari pemerataan pembangunan antar-generasi pada masa kini maupun pada masa mendatang. Sasaran pembangunan berkelanjutan mencakup upaya untuk pemerataan manfaat hasil-hasil pembangunan antar-generasi (*intergeneration equity*), *safeguarding* atau pengamanan terhadap kelestarian sumber daya alam dan lingkungan hidup.

Menurut Sumirat (2020), Sumber Daya Manusia (SDM) adalah salah satu faktor yang sangat penting dan bahkan tidak dapat dilepaskan dari sebuah organisasi, baik institusi maupun perusahaan. SDM juga merupakan kunci yang menentukan perkembangan institusi maupun perusahaan. Pada hakikatnya, SDM berupa manusia yang dipekerjakan di sebuah organisasi sebagai penggerak, pemikir, dan perencana untuk mencapai tujuan organisasi tersebut.

Dalam pengembangannya, diperlukan penetapan indikator terkait kota kreatif yang berkaitan dengan lingkungan berkelanjutan. Menurut Haryadi & Setyawan (2020), indikator adalah alat ukur untuk mengetahui arah kecenderungan suatu kota dalam menuju ke kondisi keberlanjutan atau sebaliknya. Hal-hal umum yang dipakai sebagai patokan dalam menilai keefektifan suatu indikator, yaitu: (1) Relevan yaitu cocok, sesuai dengan kepentingan tertentu; (2) Mencerminkan nilai-nilai masyarakat; (3) Menarik bagi media lokal; (4) Dapat diukur melalui metode statistik; (5) Ada logika di dalamnya atau secara ilmiah dapat dipertanggungjawabkan; (6) Terpercaya (*reliable*); (7) Mengarah pada tindakan nyata, dan (8) Relevan bagi penentuan kebijaksanaan.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian terkait analisis sistem pengelolaan kota kreatif dan faktor yang mempengaruhi pengembangan kota kreatif berbasis lingkungan berkelanjutan di Kota Padang. Pengukuran kajian analisis menggunakan metode analisis PLS-SEM dengan STATA, melibatkan akademisi, bisnis, komunitas, pemerintah, media dan aggregator yang merupakan perwakilan multi-stakeholder (hexa helix) di kota Padang.

Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan bantuan program komputer yaitu analisis PLS-SEM dengan STATA. SEM merupakan suatu metode analisis statistik multivariat. Melakukan olah data SEM berbeda dengan melakukan olah data regresi atau analisis jalur. Sementara STATA merupakan program statistik yang lengkap/ powerful yang dikembangkan oleh StataCorp dan banyak digunakan di dalam banyak keilmuan (Latan, 2014)

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pemangku kepentingan khususnya pemerintah dalam pengembangan Kota Padang, serta menjadi platform edukasi tentang pengaruh ilmu lingkungan dalam pengembangan kota kreatif.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan *research & development* (penelitian pengembangan) dengan metode gabungan (*mixed methods*), merupakan perpaduan antara metode penelitian kualitatif dan kuantitatif (Sarwono, 2013). Penelitian pengembangan merupakan suatu prosedur untuk mengumpulkan, menganalisis, dan mencampur metode kuantitatif dan kualitatif dalam suatu penelitian atau serangkaian penelitian untuk memahami permasalahan penelitian.

Pada penelitian kuantitatif, dari segi teknik pengumpulan data mengutamakan penyebaran kuesioner/ angket secara online. Pada penelitian kualitatif, dari segi teknik pengumpulan data melalui studi pustaka, telaah dokumen dan triangulasi data (observasi, wawancara dan dokumentasi). Penelitian ini berguna untuk menggambarkan fenomena yang kompleks, dapat melihat perbandingan antar kasus, dan penelitian ini mampu menganalisis hasil gabungan dari penelitian kuantitatif dan kualitatif sehingga data akan semakin jelas dan saling melengkapi.

Tabel 1. Variabel dan Indikator Penelitian

No	Variabel	Indikator	Sumber
1	Kota Kreatif	1). Sumber daya manusia; 2). Ruang kreatif; 3). Infrastruktur digital (TIK) dan fisik; 4). Sinergi dan kolaborasi antar pemangku kepentingan; 5). Potensi unggulan lokal; 6). Pengetahuan sains dan teknologi; 7). Seni dan budaya; 8). Pemeliharaan dan pengembangan potensi ekonomi kreatif; 9). Pemeliharaan <i>creative class</i> (golongan/ individu kreatif); 10). Perencanaan dan pengembangan lingkungan kreatif.	Prayudi et al., (2020)
2	Lingkungan	1). Partisipasi lingkungan; 2). Intervensi negatif dari masyarakat; 3). Kerusakan lingkungan akibat bencana alam; 4). Kebijakan pembangunan berkelanjutan; 5). Implementasi Pembangunan berkelanjutan.	Zaini (2021)
3	Sinergi Multistakeholder (Hexa Helix) : Pemerintah, Bisnis, Intelektual, Komunitas Kreatif, Media dan Aggregator.	1).Peran multistakeholder; 2). Penunjukan atau pembuatan lembaga/ badan yang bertanggung jawab sebagai koordinator dalam penerapan konsep kota kreatif; 3). Pembagian peran dalam penerapan konsep kolaborasi, Diskusi publik mengenai visi, misi, dan strategi yang akan dan telah dijalankan; 4). Kebijakan maupun implementasi dalam bidang ekonomi, sosial, budaya dan lingkungan.	Amaral et al., (2013); Prayudi et al., (2020)
4	Sumber Data Manusia (SDM)	1). Kualitas sumber daya manusia (SDM);2). Profesionalisme sumber daya manusia (SDM); 3). Pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki sumber daya manusia (SDM); 4). Tingkat kesesuaian Pendidikan yang dimiliki sumber daya manusia (SDM); 5). Pengalaman bekerja.	Rouf (2018)

Sumber : Satria (2018)

Tabel 2. Skor Skala Likert

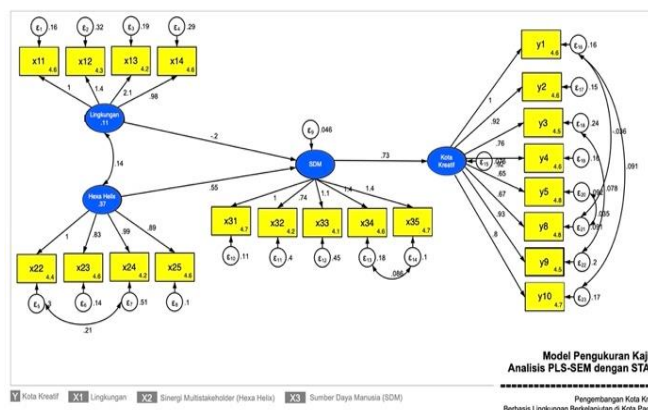
No	Pernyataan	Kode	Skor
1	Tidak Berpengaruh	TB	1
2	Kurang Berpengaruh	KB	2
3	Cukup Berpengaruh	CB	3
4	Berpengaruh	B	4
5	Sangat Berpengaruh	SB	5

Sumber : Satria (2015)

Penelitian ini dilakukan di Kota Padang Provinsi Sumatera Barat. Informan dalam penelitian ini merupakan perwakilan multi-stakeholder kota Padang. Pemilihan informan berdasarkan kategori masing-masing dan didukung dengan data terkait informasi pendidikan, jabatan, usia, pengalaman dan lainnya. Informan merupakan bagian dari ekosistem kota kreatif di Kota Padang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah penyebaran kuesioner/angket dengan skala Likert. Pada penelitian ini terdapat sebanyak 52 responden yang telah ditentukan sebagai sampel secara *purposive sampling* (Barlian, 2020). Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan bantuan program komputer yaitu analisis PLS-SEM dengan STATA.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data, terdapat empat variabel yaitu: kota kreatif sebagai variabel dependen (Y) dengan delapan indikator. Variabel independent (X) yaitu lingkungan (X1) dengan empat indikator, hexa helix (X2) dengan empat indikator dan sumber daya manusia (X3) dengan lima indikator. Semua indikator diatas mendapatkan nilai loading diatas 0,60.



Gambar 3. Hasil Analisis PLS-SEM dengan STATA

Pada gambar 3 ditunjukkan X1 dan X2 merupakan variabel independen (eksogen) dan X3 dan Y merupakan variabel dependen (endogen). X1 dan X2 mempunyai jalur hubungan tidak langsung dengan Y, karena harus melewati variabel X3 dan variabel X3 disebut *intervening*.

Hasil analisis menunjukkan:

1. Lingkungan memiliki hubungan timbal balik (co-varian) terhadap hexa helix dengan nilai koefisien sebesar 0,13.
2. Lingkungan terhadap Sumber Daya Manusia (SDM) bernilai negatif dengan nilai koefisien -0,14, dan Hexa helix berhubungan positif dan signifikan terhadap Sumber Daya Manusia (SDM) dengan nilai koefisien 0,39.
3. Sumber Daya Manusia (SDM) yang terbentuk dengan hexa helix dapat mempengaruhi pengembangan kota kreatif sebesar 0,78.
4. Error diasumsikan karena pengaruh oleh variabel lain di luar penelitian, contoh: nilai koefisien kota kreatif terhadap Y adalah 1 dengan nilai koefisien dari eror 0,15.

Setelah dilakukan pengumpulan dan pengelolaan data serta penetapan nilai loading 0,60 pada uji kecocokan model. Kota kreatif dengan 8 indikator, Sumber Daya Manusia (SDM) dengan 5 indikator, lingkungan 4 indikator dan hexa helix 4 indikator.

Uji Kecocokan Model

Pemodelan persamaan statistik (SEM) digunakan untuk menguji teori sehingga diharapkan mendapatkan model teoritis yang signifikan secara statistik. Proses menemukan model yang disebut juga pencarian spesifikasi, menyiratkan bahwa jika model yang ditentukan awal tidak sesuai dengan data, maka model harus di modifikasi dalam upaya menemukan kesesuaian model.

Setelah melakukan estimasi parameter model SEM diperoleh, dilanjutkan dengan menentukan seberapa baik data yang sesuai dengan model. Sejauh mana model teoritis di dukung oleh data sampel yang diperoleh. Terdapat statistik dalam menentukan model fit atau tidak, pertama dengan mempertimbangkan beberapa tes secara menyeluruh dari kesesuaian model yang di kenal dengan *Goodness of Fit* (GoF). Kedua adalah dengan memeriksa kecocokan parameter individual dalam model yang dikenal dengan validitas (*validity*) dan kehandalan (*reliability*). Pada analisis SEM kriteria kecocokan model memiliki banyak kriteria indeks kecocokan model. Untuk menilai signifikansi statistik dan makna substantif dari model teoritis.

Dalam penelitian ini ditemukan parameter kecocokan model *Coefficient of Determination* (R^2) yang memberikan hasil kecocokan model yang baik. *Coefficient of Determination* (R^2) Koefisien determinasi, R^2 , digunakan untuk menganalisis bagaimana perbedaan dalam satu variabel dapat dijelaskan oleh perbedaan variabel kedua. R -squared memberikan variasi persentase dalam y yang dijelaskan oleh variabel-x. Rentangnya adalah 0 hingga 1 (yaitu 0% hingga 100% variasi y dapat dijelaskan oleh variabel-x).

$$R^2 = 1 - \frac{\det(\hat{\Psi})}{\det(\hat{\Sigma})}$$

Indikasi *good fit*: nilai mendekati 1 merupakan *good fit*

Hasil penelitian menunjukkan nilai R -squared sebesar 0.972 dapat dinyatakan bahwa kecocokan model sudah sangat baik, karena sesuai dengan indikasi *good fit* model nilai mendekati 1.

KESIMPULAN

1. Hasil penelitian terkait sistem pengelolaan menunjukkan bahwa Kota Padang memiliki potensi untuk berkembang melalui optimalisasi sistem pengelolaan kota kreatif berbasis lingkungan berkelanjutan.
2. Kota kreatif sebagai variabel dependen (Y) dan lingkungan (X1), hexa helix (X2) dan Sumber Daya Manusia (X3) sebagai variabel *independent* (X) yaitu lingkungan (X1) memiliki indikator di atas mendapatkan nilai *loading* di atas 0,60 pada uji kecocokan model.
3. Uji kecocokan model menunjukkan hasil R -squared sebesar 0.972 dan dapat dinyatakan bahwa model sudah sangat baik karena sesuai dengan indikasi *good fit model*, nilai mendekati 1 berdasarkan parameter model SEM.
4. Lingkungan memiliki co-varian (hubungan timbal balik) terhadap hexa helix dengan nilai koefisien sebesar 0.14. Lingkungan terhadap Sumber Daya Manusia (SDM) bernilai negatif dan tidak signifikan dengan nilai koefisien -0,2. Hexa helix berhubungan positif dan signifikan terhadap Sumber Daya Manusia (SDM) dengan nilai koefisien 0,55. Sumber Daya Manusia (SDM) yang terbentuk dengan hexa helix dapat mempengaruhi pengembangan kota kreatif sebesar 0,73.
5. Hasil analisis faktor menunjukkan bahwa lingkungan mempengaruhi kota kreatif melalui Sumber Daya Manusia dalam sinergi multi-stakeholder (hexa helix).

REFERENSI

- Amaral, G., Bushee, J., Cordani, U. G., KAWASHITA, K., Reynolds, J. H., ALMEIDA, F. F. M. D. E., de Almeida, F. F. M., Hasui, Y., de Brito Neves, B. B., Fuck, R. A., Oldenzaal, Z., Guida, A., Tchalenko, J. S., Peacock, D. C. P., Sanderson, D. J., Rotevatn, A., Nixon, C. W., Rotevatn, A., Sanderson, D. J., ... Junho, M. do C. B. (2013). social research. In *Journal of Petrology* (Vol. 369, Issue 1). <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Andriani, D. (2015). *Pengembangan Potensi Kearifan Lokal Dalam Mewujudkan Kota Kreatif. Laporan Hasil Penelitian*. 2010.
- Aziz, I. J., Napitulu, L. M., Patunru, A. A., & Resosudarmo, B. P. (2010). Pembangunan Berkelanjutan Peran dan Kontribusi Emil Salim. *Kepustakaan Populer Gramedia*, 1-558.
- Barlian, E., Umar, I. (2020). *Ekologi Manusia*. Yogyakarta : Deepublish.
- Dewata, I., Danhas, Y., H. (2018). (2018). Pencemaran Lingkungan. Depok: PT. Rajagrafindo Persada. *Journal of Public Administration Research and Theory*, Vol.18, 2007.
- Gede Agung, A. A. (2016). Pengembangan Model Wisata Edukasi-Ekonomi Berbasis Industri Kreatif Berwawasan Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Ekonomi Masyarakat. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 4(2). <https://doi.org/10.23887/jish-undiksha.v4i2.6380>
- Harahap, F. R. (2013). Dampak Urbanisasi Bagi Perkembangan Kota Di Indonesia. *Society*, 1(1), 35-45. <https://doi.org/10.33019/society.v1i1.40>
- Haryadi, Setyawan, B. (2020). Penyusunan Indikator-Indikator

- Keberlanjutan Kota di Indonesia. Yogyakarta: Jurnal Manusia dan Lingkungan Vol. IX No. 3 Nov. 2002, hal 115-125. *Jurnal Manusia Dan Lingkungan*.
- Hatuka, T., Rosen-Zvi, I., Birnhack, M., Toch, E., & Zur, H. (2018). The Political Premises of Contemporary Urban Concepts: The Global City, the Sustainable City, the Resilient City, the Creative City, and the Smart City. *Planning Theory and Practice*, 19(2), 160–179. <https://doi.org/10.1080/14649357.2018.1455216>
- Herawati, D., Astuti, W., & Rini, E. F. (2020). Kesiapan Kota Madiun Terhadap Penerapan Konsep Kota Kreatif Gastronomi. *Desa-Kota*, 2(2), 143. <https://doi.org/10.20961/desa-kota.v2i2.12940.143-157>
- Jazuli, A. (2017). Penegakan Hukum Penataan Ruang Dalam Rangka Mewujudkan Pembangunan Berkelanjutan. *Jurnal Rechts Vinding: Media Pembinaan Hukum Nasional*, 6(2), 263. <https://doi.org/10.33331/rechtsvinding.v6i2.156>
- Latan, H. (2014). Aplikasi analisis data statistik untuk ilmu sosial sains dengan ibm spss. In *Bandung: Alfabeta*.
- Prayudi, Ardhanariswari, K. A., & Probosari, N. (2020). Analisis Kota Yogyakarta Sebagai Kota Kreatif: Pendekatan Sinergitas Quadro Helix. *Jurnal EKSOS*, 2(2), 94–105.
- Prihatin, R. B. (2016). Alih Fungsi Lahan Di Perkotaan (Studi Kasus Di Kota Bandung Dan Yogyakarta). *Jurnal Aspirasi*, 6(2), 105–118. <https://doi.org/10.22212/aspirasi.v6i2.507>
- Rouf, M. (2018). Analisis Pekerjaan Sumber Daya Manusia (Sdm) Pada Lembaga Pendidikan Islam. *AL-ASASIYYA: Journal Of Basic Education*, 2(2). <https://doi.org/10.24269/ajbe.v2i2.1118>
- Sarwono, J. (2013). *Mixed Methods Cara Menggabung Riset Kuantitatif dan Riset*.
- Satria, A. (2018). *Materi Ekonomi: Teori Industry Menurut Para Ahli Dan Pengelompokannya (On-Line)*. <http://www.materibelajar.id/2015/12/materi-ekonomi-teori-industri-menurut.html#:~:>
- Satria, H. (n.d.). *Development of A Creative City Based on A Sustainable Development in Padang (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Padang, Indonesia)*.
- Septiani, E. (2016). Analisis Implementasi Product Improvement Industri Kreatif Di Kota Mataram (Studi Tentang Industri Kreatif Sektor Kerajinan Di Kota Mataram). *Jmm Unram - Master of Management Journal*, 16(1). <https://doi.org/10.29303/jmm.v16i1.15>
- Setyawan, A. B., Purnomo, B., & Mulyadi, C. S. (2015). Upaya Pengembangan Kota Surakarta Menuju Kota Wisata Kreatif. 11(1), 20-28. *Jurnal Pariwisata Indonesia*.
- Sumirat, A., W. (2020). *Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kinerja Pengelolaan Pemeliharaan Aset Infrastruktur Transportasi Di Kota Padang. Program Pascasarjana : Universitas Bung Hatta*.
- Syaifulallah, M., & Wibowo, B. (2016). Pemanfaatan Benda Cagar Budaya Sebagai Potensi Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif Bagi Masyarakat Sekitar Di Kota Pontianak Kalimantan Barat. *Sejarah Dan Budaya : Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajarannya*, 10(2), 222–233. <https://doi.org/10.17977/um020v10i22016p222>
- Tayyiba, M., & Sungkari, H. (2017). Buku Putih Kota Kreatif: Ekosistem yang Mencipta. In *Jakarta: Badan Ekonomi Kreatif Indonesia: ICCN*. Jakarta : ICCN.
- Zaini, I. F. (2021). *Kebijakan Sustainable Goals (SDGS) dalam*